

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Safitri and F. Dafit, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Melalui Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1356–1364, 2021, [Online].
- [2] S. A. Jatnika, “Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis,” *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i2.18112.
- [3] E. S. Nirwana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1811–1818, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1684.
- [4] H. R. Apung, “Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains,” vol. 9, no. 1, pp. 46–58, 2020, doi: 10.31571/saintek.v9i1.
- [5] F. Fauziah and A. K. Arrifqie, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” *JEJARING J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 10–16, 2022, doi: 10.25134/jejaring.v7i1.6744.
- [6] F. Rozi, K. Khomsatun, and P. Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung Jl Mayor Sujadi Timur No, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android.”
- [7] D. Jayanti, J. I. Septiani, I. C. Sayekti, I. Prasajo, and I. Yuliana, “Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada

- Pembelajaran Sekolah Dasar,” *Bul. KKN Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 184–193, 2021, doi: 10.23917/bkkndik.v3i2.15735.
- [8] R. Allfreddo *et al.*, “Pembuatan Game Puzzle Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” no. November, 2022.
- [9] F. Rozi and A. Kristari, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 35, 2020, doi: 10.29100/jipi.v5i1.1561.
- [10] I. A. Setyawan, “Penguatan literasi di era digital,” *Pros. Semin. Nas. PBSI-III Tahun 2020*, pp. 35–38, 2020, [Online].
- [11] S. Samsudin, M. D. Irawan, and A. H. Harahap, “Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 141, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1009.
- [12] N. Rokhman and F. Ahmadi, “Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa,” *Edukasi*, vol. 14, no. 2, pp. 166–175, 2020, doi: 10.15294/edukasi.v14i2.27477.
- [13] A. D. Saputra and R. I. Borman, “Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 87–94, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.420.
- [14] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android

- Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [15] R. Rosaly and A. Prasetyo, “Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan,” *Https://Www.Nesabamedia.Com*, vol. 2, p. 2, 2019, [Online].
- [16] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [17] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020, [Online].
- [18] D. Wulandari, “Aplikasi Game Edukasi Tebak Kata Dan Aksara Lampung,” *J. Teknol. Pint.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–16, 2022, [Online].
- [19] B. Harpad, S. Salmon, and Y. R. Paran, “Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur,” *Sebatik*, vol. 23, no. 2, pp. 476–481, 2019, doi: 10.46984/sebatik.v23i2.801.
- [20] R. Ramli, M. T. Batubara, and B. M. A. Saragih, “Perancangan Layout Dan Grafis Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android,” *J. Teknol. dan Ilmu Komput. Prima*, vol. 1, no. 1, pp. 16–21, 2018, doi: 10.34012/jutikomp.v1i1.320.
- [21] Y. Nurmalasari and R. Erdiantoro, “Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier,” *Quanta*, vol. 4, no. 1, pp. 44–

51, 2020, doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.

- [22] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, T. D. M. Harti, and W. P. Sari, “Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing,” *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020, doi: 10.33557/binakomputer.v2i1.757.
- [23] Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1) 57-66